Program Studiów

2026/2027

Wydział Sztuki Nowych Mediów (filia Gdańsk)

Kierunek: PROJEKTOWANIE GRAFICZNE I SZTUKA MULTIMEDIÓW

Stopień: DRUGI

Forma: STUDIA STACJONARNE

Podstawa prawna

Art. 53 i Art. 67 Ustawy – Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce z dnia z dnia 20 lipca 2018 r. (Dz. U. 2018 poz. 1668), Rozporządzenie Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 27 września 2018 r. w sprawie studiów oraz Rozporządzenie Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 14 listopada 2018 r. w sprawie charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji.

Nazwa kierunku: PROJEKTOWANIE GRAFICZNE I SZTUKA MULTIMEDIÓW

Poziom: 2

Profil: OGÓLNOAKADEMICKI

Forma: STUDIA STACJONARNE

Język wykładowy: POLSKI

Kierunek przyporządkowany do dyscypliny: SZTUKI PLASTYCZNE I KONSERWACJA DZIEŁ SZTUKI

Liczba semestrów: 3

Liczbę punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów: 90

Tytuł zawodowy nadawany absolwentom: MAGISTER

Łączna liczba godzin zajęć: 1174

Liczbę punktów ECTS w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych: 34

Liczba godzin zajęć z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia i studentów: 1174

Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom związanym z prowadzoną w uczelni działalnością naukową w dyscyplinie lub dyscyplinach, do których przyporządkowany jest kierunek studiów: 56

Liczba punktów ECTS objętych programem studiów uzyskiwana w ramach zajęć do wyboru: 47

Opis kierunku studiów:

Studia drugiego stopnia na kierunku Projektowanie Graficzne i Sztuka Multimediów realizowane na Wydziale Sztuki Nowych Mediów (filia w Gdańsku) mają charakter ogólnoakademicki i prowadzą do uzyskania tytułu magistra.

Program obejmuje 3 semestry kształcenia o łącznej wartości 90 punktów ECTS i 1174 godzin zajęć, integrując rozwój kompetencji artystycznych, projektowych oraz badawczo-teoretycznych.

Celem studiów jest pogłębienie wiedzy i umiejętności w zakresie współczesnego projektowania graficznego, mediów cyfrowych oraz sztuki multimediów, z uwzględnieniem aktualnych technologii, praktyk artystycznych i kontekstów kulturowych. Program łączy zaawansowane pracownie dyplomowe z przedmiotami teoretycznymi z obszaru historii i teorii sztuki, designu, kultury wizualnej, filozofii oraz zagadnień humanistycznych i społecznych.

Istotnym elementem kształcenia jest rozwój indywidualnej postawy twórczej oraz kompetencji badawczych, umożliwiających świadome formułowanie problemów projektowych i artystycznych. Studenci realizują autorskie projekty w wybranych pracowniach (m.in. multimedia, komunikacja wizualna, grafika projektowa i media cyfrowe, interdyscyplinarne projekty artystyczne), przygotowując pracę magisterską o charakterze projektowym lub artystyczno-badawczym.

Program zakłada elastyczność wyboru (47 ECTS w ramach zajęć obieralnych), co pozwala na profilowanie ścieżki rozwoju zgodnie z zainteresowaniami studenta. Absolwent kierunku posiada

pogłębione kompetencje w zakresie projektowania graficznego i multimediów, umiejętność pracy koncepcyjnej i zespołowej, a także przygotowanie do działalności twórczej, projektowej i badawczej w obszarze sztuk plastycznych i mediów cyfrowych.

Kierunkowe efekty uczenia się:

Poniższa tabela prezentuje pełny zakres efektów uczenia się określonych w rozporządzeniu MNiSW z dnia 14 listopada 2018 r. w sprawie charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji wydanym na podstawie art. 68 ust 3 ustawy, określającym standard kształcenia przygotowującego do wykonywania zawodu właściwy dla prezentowanych w tym Programie Studiów.

OPIS ZAKŁADANYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

dla kierunku studiów PROJEKTOWANIE GRAFICZNE I SZTUKA MULTIMEDIÓW

studia drugiego stopnia – profil ogólnoakademickim

Numer efektu uczenia się	**Kategoria**	**Odniesienie do obszarowych efektów uczenia się**
WIEDZA: ABSOLWENT ZNA I ROZUMIE		
K_W01	w pogłębionym stopniu miejsce i znaczenie wiedzy w zakresie historii i teorii sztuki w systemie nauk;	P7S_WG
K_W02	historyczny charakter formowania się idei artystycznych w sztuce najnowszej ze szczególnym uwzględnieniem jej narodowych aspektów;	P7S_WG
K_W03	powiązania historii sztuki z innymi dyscyplinami humanistycznymi, artystycznymi oraz społecznymi;	P7S_WG
K_W05	różne rodzaje oprogramowania, zasady posługiwania się sprzętem elektronicznym oraz zasady montażu i postprodukcji obrazu na poziomie rozszerzonym;	P7S_WG W7S_WG
K_W06	działanie technologii cyfrowych, wykorzystywanych przy projektach artystycznych takich jak: multimedia, grafika czasu rzeczywistego, VR, AR, technologie 3D związane z drukiem, fotogrametria/skanowanie 3D, dronów;	P7S_WG W7S_WG
K_W07	w stopniu zaawansowanym zasady korzystania z różnorodnych mediów oraz posiada umiejętność samodzielnego poszerzania i rozwijania wiedzy dotyczącej studiowanej specjalności;	P7S_WG W7S_WG
K_W08	tendencje rozwojowe studiowanej dyscypliny oraz wybrane dla specjalizacji wizualizacja i animacja aktualne dokonania, wiodące ośrodki i szkoły badawcze;	P7S_WK P7S_WG
K_W09	w stopniu zaawansowanym literaturę wybranych dyscyplin humanistycznych, przede wszystkim z zakresu historii i teorii sztuki, sztuk pięknych i sztuk projektowych;	P7S_WG
K_W10	szczegółowe pojęcia z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego powiązane z realizacją projektów zawodowych;	P7S_WG
K_W11	rozwój form przedsiębiorczości w branży graficznej oraz zasady tworzenia i prowadzenia działalności zawodowej w grafice, w tym analizę rynku, wycenę usług i budowanie marki.	P7S_WK P7S_WG

UMIEJĘTNOŚCI: ABSOLWENT POTRAFI		
K_U01	w stopniu zaawansowanym projektować i realizować prace artystyczne w zakresie sztuk plastycznych w oparciu o indywidualne inspiracje, ze szczególną dbałością o ich wysoki poziom artystyczny, estetyczny i merytoryczny;	P7S_UW
K_U02	na zaawansowanym poziomie, dynamicznie zdobywać wiedzę, materiały i rozszerzające umiejętności artystyczne i projektowe, korzystając z doświadczeń współczesnej sztuki, nauki i techniki;	P7S_UW P7S_UU
K_U03	stosować zaawansowane techniki artystyczne do realizacji projektów związanych z własną twórczością, oraz umiejętnego je wykorzystywania do realizacji zadań z obszaru dziedzin pokrewnych, twórczości projektowej i artystycznej;	P7S_UW P7S_UO
K_U04	w sposób świadomy i kreatywny stosować tradycyjne i współczesne środki obrazowania plastycznego ze zwróceniem szczególnej uwagi na możliwość ich integracji w obrębie projektu o charakterze interdyscyplinarnym;	P7S_UW P7S_UU
K_U05	w poprawny i świadomy sposób ocenić przydatność nowych rozwiązań i narzędzi informatycznych w praktyce zawodu grafika;	P7S_UW
K_U06	samodzielnie i skutecznie posługiwać się warsztatem artysty-grafika;	P7S_UW P7S_UU
K_U07	w sposób umiejętny i świadomy włączać do swojej twórczości elementy tradycyjnych i współczesnych technik graficznych;	P7S_UW
K_U08	w sposób świadomy wykorzystywać nowe formy obrazowania w obrębie techniki i technologii wchodzących w zakres studiowanej specjalizacji;	P7S_UW
K_U09	zaprojektować na poziomie zaawansowanym system lub proces informatyczny wspomagający działalność twórczą lub projektową;	P7S_UO
K_U10	samodzielnie realizować własne koncepcje artystyczne w pracy zawodowej lub samodzielnej działalności artystycznej, wykazując się przy tym umiejętnością świadomego zastosowania nabytej wiedzy teoretycznej, także z zachowaniem podstawowych norm twórczych, takich jak kreatywność, estetyka i kompetencje twórcze;	P7S_UW P7S_UO
K_U11	samodzielnie i skutecznie zdobywać wiedzę i materiały oraz posługiwać się umiejętnościami badawczymi na poziomie zaawansowanym (także je rozszerzać), korzystając z różnych źródeł i nowoczesnych technologii w celu rozwiązywania prostych problemów badawczych;	P7S_UW P7S_UU
K_U12	koordynować informacje, środki materialne i procedury dla zwiększenia efektywności praktyki zawodowej;	P7S_UW P7S_UO
K_U13	stosować na zaawansowanym poziomie fachową terminologię związaną ze studiowaną specjalizacją; potrafi aktualizować jej aparat pojęciowy z uwzględnieniem wprowadzanych na bieżąco nowych terminów i pojęć;	P7S_UW

K_U14	wykorzystywać nabytą w drodze studiów wiedzę do rozstrzygania kwestii pojawiających się w pracy zawodowej i do uzasadniania podejmowanych decyzji;	P7S_UK P7S_UW
K_U15	komunikować się ze specjalistami własnej dyscypliny oraz z osobami, które mają być podmiotami i beneficjentami jego działalności zawodowej w języku polskim i obcym;	P7S_UO
K_U16	pracować w zespole oraz kierować zespołem, który składa się z przedstawicieli różnych dyscyplin nauki w kontekście struktury instytucjonalnej o różnym charakterze;	P7S_UK P7S_UO
K_U17	wypowiadać się w sposób spójny na piśmie w różnych formułach tekstu, oraz ustnie, w języku polskim i w podstawowym języku dyscypliny na tematy przypisane specjalistycznej problematyce studiów, korzystając z rozszerzonego dorobku wybranych nauk humanistycznych i społecznych;	P7S_UK
K_U18	przygotować wniosek o przyznanie środków na realizację profesjonalnego projektu związanego z wybraną sferą działalności artystycznej i projektowej oraz kierować jego realizacją;	P7S_UK P7S_UO
K_U19	w stopniu zaawansowanym wykorzystywać umiejętności z języka obcego w zakresie dziedzin nauki i dyscyplin właściwych dla kierunku grafika, zgodne z wymogamina poziomie B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego;	P7S_UK
K_U20	planować i realizować proces własnego rozwoju poprzez uczenie się przez całe życie oraz wspierać innych w osiąganiu podobnych celów.	P7S_UU
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: ABSOLWENT JEST GOTÓW DO		
K_K01	doskonalenia osobistego i zawodowego, ma świadomość swojej wiedzy i umiejętności;	P7S_KR
K_K02	efektywnego sterowania własną pracą i krytycznego oceniania stopnia jej zaawansowania i poziomu merytorycznego;	P7S_KO P7S_KR
K_K03	podejmowania wyzwań zawodowych, wykazując aktywność, inicjatywę, nowatorstwo w podejmowaniu profesjonalnych działań twórczych;	P7S_KR
K_K04	prezentowania skomplikowanych i specjalistycznych projektów w przystępnej formie, także w sposób zrozumiały dla osób nie mających doświadczenia w pracy nad projektami artystycznymi;	P7S_KR
K_K05	aktywnego uczestnictwa, przestrzegania zasad etyki zawodowej, współdziałania i kreatywnej pracy w grupach, organizacjach i instytucjach, realizujących działania artystyczne, kulturalne i społeczne, przyjmując przy tym różne role;	P7S_KO P7S_KR
K_K06	przeprowadzenia krytycznej oceny własnych działań twórczych i artystycznych, oraz oceny innych przedsięwzięć z zakresu kultury, sztuki i innych dziedzin pokrewnych przy porozumieniu z ekspertem danej dziedziny;	P7S_KK P7S_KO
K_K07	swobodnego komunikowania się w rzeczywistości zawodowej artysty-grafika i projektanta z wykorzystaniem wiedzy na temat marketingu a także aspektów finansowych i prawnych;	P7S_KK P7S_KR P7S_KO

K_K08	wypełniania roli społecznej absolwenta uczelni artystycznej.	P7S_KK P7S_KR P7S_KO

Lista przedmiotów obowiązkowych:

Lp.	Nazwa przedmiotu	symbol	godziny		ROK1		ROK 2		ROK 3			ECTS
			w	ć	I	II	III	IV	V	VI		
	SEMESTR 1											
1	Rysunek eksperymentalny 1	RYSE1		30	Z							2
2	Typografia w projektowaniu komunikacji wizualnej 1	TPKW1		30	Z							2
3	Systemy Publikacji Webowej	SPWEB		30	Z							2
4	Kreacja fotograficzna	KFOTO		30	Z							2
5	Wybrane zagadnienia z historii sztuki	WZHIS	30		E							2
6	UX / UI design 1	UXUI1	10	20	Z							2
7	Prawo autorskie	PAUM	15		Z							2
8	Teksty akademickie	TAKA	15		Z							2
9	Historia animacji i gier komputerowych	HAGK	30		E							2
10	Bezpieczeństwo i higiena pracy	BHP		4	0							
	SEMESTR 2											
11	Kolor w przestrzeni multimedialnej	KOLP	10	20		Z						2
12	Typografia w projektowaniu komunikacji wizualnej 2	TPKW2		30		Z						2
13	Grafika warsztatowa	GWA		60		Z						4
14	UX / UI design 2	UXUI2		30		Z						3
15	Historia sztuki współczesnej 1M	HISW1M	30			E						2
16	Teoria projektowania gier	TPRG	30			E						2
	SEMESTR 3											
17	Modele estetyczne w kulturze japońskiej	MEKJ	30				E					2
18	Historia kultury z elementami antropologii	HKEA	30				E					2
19	Filozofia – narzędzia do myślenia	FILDM	30				E					2
20	Historia designu	HISDE	30				E					2
21	Techniki prezentacyjne	TPZ		30			Z					2

Łączna liczba pkt. ECTS uzyskiwana z przedmiotów obowiązkowych: 43 ECTS

Lista przedmiotów obieralnych:

Lp.	Nazwa przedmiotu	symbol	godziny		ROK 1		ROK 2		ROK 3			ECTS
			w	ć	I	II	III	IV	V	VI		
	SEMESTR 1											
1	Pracownia multimediów i grafiki 3D 1 – pracownia dyplomowa (obieralna)	PMULTG3D1		60 godz. X 1	Z							5 pkt. X 1
2	Pracownia multimediów i grafiki cyfrowej 1 - pracownia dyplomowa (obieralna)	PMULTGC1			Z							
3	Pracownia komunikacji wizualnej 1 - pracownia dyplomowa (obieralna)	PKWI1			Z							

Lp.	Nazwa przedmiotu	symbol	godziny		ROK 1		ROK 2		ROK 3			ECTS
			w	ć	I	II	III	IV	V	VI		
4	Pracownia ilustracji i grafiki projektowej 1 - pracownia dyplomowa (obieralna)	PIGP1			Z							
5	Autorska interdyscyplinarna pracownia projektów artystycznych 1 - pracownia dyplomowa (obieralna)	AIPPA1			Z							
6	Motion graphic (obieralny)	MG			Z							
7	Grafika czasu rzeczywistego 1 (obieralny)	GRACR 1			Z							
8	Animacja 2D 1 (obieralny)	A2DM1		30 godz. x 2	Z							3 pkt. x 2
9	Ilustracja 1 (obieralny)	ILUM1			Z							
10	Grafika gier komputerowych 1 (obieralny)	GGK1			Z							
11	Narracja video i nowe media 1 (obieralny)	NVNM1			Z							
12	Język obcy	ANG1M/ JAP1M		30	Z							2
	SEMESTR 2											
13	Pracownia multimediów i grafiki 3D 2 - pracownia dyplomowa (obieralna)	PMULT G3D2				Z						
14	Pracownia multimediów i grafiki cyfrowej 2 - pracownia dyplomowa (obieralna)	PMULT GC2				Z						
15	Pracownia komunikacji wizualnej 2 - pracownia dyplomowa (obieralna)	PKWI2		90		Z						6
16	Pracownia ilustracji i grafiki projektowej 2 - pracownia dyplomowa (obieralna)	PIGP2				Z						
17	Autorska interdyscyplinarna pracownia projektów artystycznych 2 - pracownia dyplomowa (obieralna)	AIPPA2				Z						
18	Rysunek eksperymentalny 2 (obieralny)	RYSE2				Z						
19	Animacja 2d 2 (obieralny)	A2DM2				Z						
20	Grafika czasu rzeczywistego 2 (obieralny)	GRACR 2		30 godz. x 2		Z						3 pkt. x 2
21	Grafika gier komputerowych 2 (obieralny)	GGK2				Z						
22	Narracja video i nowe media 2 (obieralny)	NVNM2				Z						
23	Ilustracja 2 (obieralny)	ILUM2				Z						
24	Język obcy 2	ANG2M/ JAP2M		30		Z						2
25	Seminarium magisterskie 2	SEMMA G2	30				Z					3
	SEMESTR 3											
26	Pracownia multimediów i grafiki 3D 3 - pracownia dyplomowa (obieralna)	PMULT G3D3					Z					
27	Pracownia multimediów i grafiki cyfrowej 2 - pracownia dyplomowa (obieralna)	PMULT GC2					Z					
28	Pracownia komunikacji wizualnej 3 - pracownia dyplomowa (obieralna)	PKWI3		90			Z					6
29	Pracownia ilustracji i grafiki projektowej 3 - pracownia dyplomowa (obieralna)	PIGP3					Z					
30	Autorska interdyscyplinarna pracownia projektów artystycznych 3 - pracownia dyplomowa (obieralna)	AIPPA3					Z					

Lp.	Nazwa przedmiotu	symbol	godziny		ROK 1		ROK 2		ROK 3			ECTS
			w	ć	I	II	III	IV	V	VI		
31	Działania w przestrzeni (obieralny)	DWPR		30 godz. x 2			Z					3 pkt. x 2
32	Rysunek Eksperymentalny 3 (obieralny)	RYSE3					Z					
33	Ilustracja 3 (obieralny)	ILUM3					Z					
34	Animacja 2d 3 (obieralny)	A2DM3					Z					
35	Grafika czasu rzeczywistego 3 (obieralny)	GRACR 3					Z					
36	Grafika gier komputerowych 3 (obieralny)	GGK3					Z					
37	Sztuczna inteligencja w obrazowaniu (obieralny)	SZIO					Z					
38	Narracja video i nowe media 3 (obieralny)	NVNM3					Z					
39	Język obcy 3	ANG3M/ JAP3M		30			Z					2
40	Seminarium magisterskie 2	SEMMA G2	30				Z					3

Łączna liczba pkt. ECTS uzyskiwana z przedmiotów obieralnych: 47 ECTS

Karty przedmiotów (sylabusy)

2026-2027 stopień II